PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 34, tirsdag 12. juni 1990



REDAKSJONELT. Phobos kommer ut, til tross for sykdom og moralsk frafall. Phobos inneholder denne gangen to kraftige angrep på Live Roleplaying (herlig norsk hva!), de sedvanlige PbP/M-referatene og forhåndsomtale på en interressant ny programpost til ARCON 6. Illustrasjonen over er sendt inn av Audun Føyen. Vi setter forøvrig pris på at folk sender oss både kunstnerisk og saks-stoff. God lesning og vel møtt på A R C O N 6 !

ROLLELEK

av Tomas Hermann Mørkrid

Barn lever ofte ut sin angst i en form for "live-roleplaying". Pedagoger kaller det for ROLLELEK. I disse dramaene som barnet selv regisserer er det ikke alltid "det gode" som vinner. Det er derimot alltid BARNET som går av med seieren. Dette gjelder ikke bare i alenelek, men også når flere er med. Ofte vil barn med sterk angst forlange å få kontrollen i rollelek hvor andre barn er med også. Får de ikke kontroll over leken vil de trekke seg ut. Når de har kontrollen kan de tåle møtet med selv de verste av sine fantasimonstre. Ideelt sett skal de gjennom slik lek kunne utforske sin egen angst og overvinne den. Ikke bare barn med problemer, men alle barn benytter seg av denne måten å bearbeide sine inntrykk av og følelser overfor en stor og ukjent verden.

Rolleleken brukes på alle livets aspekter når vi vokser opp. Vi leker mor og far, doktor, buss-sjåfør, osv. Og vi har mer dramatiske leker som "cowboy og indianer", "ridder og drage", "gutten og trollet"; leker som lekes alene eller sammen med andre i utallige varianter, uten ett sett av godkjente regler. Denne formen for egenregissert dramalek er en svært viktig del av barns oppvekst.

Dette er en form for avstressende og stimulerende aktivitet som vi også i voksen alder er svært avhengig av. I voksen alder finner den andre former. Vi driver med sport, vi lytter til musikk, vi spiller kansje et instrument selv eller vi leser tykke bøker som ikke nødvendigvis har noe direkte å gjøre med vår livssituasjon. Dette og et utall andre aktiviteter fungerer som avstressende og stimulerende faktorer i et voksenliv fullt av ambisjoner, krav og forventninger.

Men mange slike aktiviteter mister etterhvert disse funksjonene, så hva vi gjør for å oppfylle disse behovene er i stadig forandring. At fritidsaktiviteter kan skifte karakter kan ha de forskjelligste årsaker. Den kan være profesjonalisert, eller blitt belagt med stressende ambisjoner eller på grunn av endringer i det sosiale miljøet blitt uakseptabel. Sport er et godt eksempel på en massebevegelse som er i ferd med å miste sin avstressende og stimulerende karakter. Svært mange sportsgrener og sportsorganisasjoner er i dag så gjennomsyret av ambisjoner om å nå "toppen" at gleden ved den fysiske utfoldelsen og det sosiale samværet er kommet helt i skyggen.

For å oppfylle behovet som de "gamle" aktivitetstilbudene svikter lager vi oss nye "leker". Fremdeles dekker vi de gamle behovene, de som er nedfelt i oss fra barnsben av; vi lager nye leker som på samme tid kan hjelpe oss å "flykte" fra hverdagens problemer og som samtidig kan hjelpe oss å løse dem.

I denne sammenhengen kommer ROLLELEKEN inn som et spennende og (for voksne) "nytt" tilbud. Når vi nå snakker om rollelek er det "rollelek for voksne" vi mener. Dette er en rollelek som på vesentlige punkter skiller seg ut fra barns rollelek.

For det første har voksne en helt annen innstilling i rolleleken enn det barn har. Barn går inn i rolleleken som seriøse deltagere, på et eksistensialistisk grunnlag. De gjør det fordi oppvekst og utvikling tvinger dem til å bearbeide sine erfaringer. De gjør det for å lære viktige sider ved livet bedre å kjenne; seg selv, andres reaksjoner på deres handlinger og forskjellen på fantasi og virkelighet. Så når det er snakk om rollelek som stimulerende og avstressende aktivitet for barn er det slett ikke snakk om en primitiv form for underholdning, men en avansert form for læring.

Voksne har en tendens til å oppfatte dette som en ny form for underholdning. De blir med på rolleleken "fordi det høres spennende ut", fordi de ikke har noe annet å gjøre og med en innstilling som gjør det klart at dette er kun lek. I denne sammenhengen kan vi faktisk si at de voksne leker, mens barna egentlig gjør noe helt annet. Barnets innlevelse i egen fantasi og egne handlinger og denne "lekens" betydning for barnets sosiale og følelsesmessige liv er så alvorlig og dyptgripende at vår oppfatning av "lek" ikke er dekkende.

Her snakker vi altså om "voksne som leker". De deltar ikke seriøst i noe som skal "fremme deres utvikling". Utfra denne avstanden til den virkelige leken er de heller ikke i stand til å trekke noen lærdom ut av det som skjer. Det vil si; de er ute av stand til å trekke noen bevisste slutninger om hva de lærer av denne leken. For selv om de som voksne deltar i noe de oppfatter som en harmløs aktivitet (altså lek) blir de påvirket av den. Lærdommen de trekker ut av den er nemlig ikke valgt, men kommer som en naturlig konsekvens av lekens intensitet og ensidighet.

Dette bringer oss inn på det andre vesentlige punktet hvor voksen rollelek skiller seg fra barns rollelek. Rollelek for voksne er ENSIDIG!

I den voksne rolleleken finnes ingen mor eller far, eller andre virkelighetsnære roller (ikke slik rollelek blir praktisert i spillmiljøet i dag i det minste). Her får man beskjed om å lage seg et håndvåpen, ikle seg brynje og hjelm og danne "lag". Standarden er tresverd selvsagt, for det hele er jo harmløst vet du. Så kommer den store moroa, man skal løpe ut i sk gen, finne sporene til skatten og drepe alle de man ikke kan bli enig om å dele skatten med.

Her ligger den skjulte lærdommen i denne harmløse aktiviteten. I en situasjon hvor du deltar med hele deg, i en alternativ virkelighet trener du deg opp til å reagere med vold og ødsling av liv når noe går deg imot. Du oppøver et reaksjonsmønster som i beste fall kan bringe deg opp i problemer ellers i samfunnet og i verste fall kan gjøre deg til en bevisstløs drapsmann. I den rette situasjonen vil du reagere utfra den "erfaringen" rolleleken har gitt deg og ikke skjønne hva som har skjedd før det er for sent.

Og den erfaringen rolleleken har gitt deg er i bunn og grunn en falsk erfaring. I rolleleken må du nemlig ikke stå til ansvar for dine handlinger. Her finnes det ingen sønderrivende rettergang eller avskyreaksjoner fra folk rundt deg. Her finnes det ingen virkelig frihetsberøvelse. Du lærer å parere, hugge og stikke med tresverdet ditt, men lærer ingenting om å ta ansvar.

Heller ikke får dine elegant utførte strupekutt og hjertehogg noen konsekvenser. Dør motspilleren så er han jo bare ute av leken. Ingen gråter for de døde, det er jo bare slik leken er.

Veien fra å drepe uten ansvar og uten konsekvenser til å oppfatte det som riktig å drepe i spesielle situasjoner er for kort. Ser du bort fra ansvaret for dine handlinger og konsekvensene av dem havner du veldig raskt i et moralsk tomrom.

Skal du derfor drive med rollelek for voksne må du ta hensyn til at de er nettopp voksne, men at de samtidig ikke er helt upåvirkelige av hva de opplever gjennom leken. Dette fordrer en mer seriøs holdning jo mer "brennende" konfliktsstoffet og måten å behandle det på er.

-fortsettes neste side....

FEMTE AVMAKT

FEMTE AVMAKT går no inn i sin andre runde og det er framleis sju spelarar som heng med. At tre av spelarane frå sist gong ikkje leverte trekk no let me det varme veret ta skulda for.

I fortsettingen er det sjølvsagt ein fordel at so mange som mogleg sender sine trekk dit dei skal og tek dei utfordringane som kjem attende.

For å sleppa å utheva navn på leiande personar i spelet er rankinglista denne gongen sett opp etter kor godt dei einskilde har gjordt det til no. Dei beste står øvst.

RANKINGLISTE	
Hilde Austlid	+3
Hermann Ellingsen	+2
Tony Eriksen	+2
Erlend Miller	+1
Anders Risvold	+1
Bjørnar Wangsholm	+1
Frank Engdal (ny)	0
Hans Petter Stav	0
Anders Jørgensen	0
Karl Inge R.Refseth	-1

Rankinglista er subjektiv. Dei einskilde deltakarane er gjevne poeng etter kor godt spelleiinga meinar dei ligg an i forhold til det endelege målet. Dei tre nederste på lista har ikkje levert trekk til dag to, men kjem sikkert sterkt att seinare. Framleis er det faktisk von for nye spelarar om å kunna hevda seg blandt dei som no byrjar å samla litt poeng.

Me har ikkje funne at noko trekk har skild seg ut som noko "beste trekk" denna runden. Me vonar at spelarane legg seg i selen no for å oppnå denna heideren. Som tips til dei som enno lurer på kva den store løyndomen er kan me seia at forslag til dialogar har gjeve nokre spelarar føremoner framfor andre. Det er óg ei god hjelp å kunna lesa seg fram til kva som skal skje i morgon, so ein kan stilla førebudd.

Mange mennesje deltek ikkje i FEMTE AVMAKT; ein kan undrast kvifor. Desse kjem ikkje med på den flotte rankinglista vår, dei får ikkje lesa dei spanande og kryptiske svarbrevi og dei kjem med sikkerheit ikkje til å utvikla seg noko større som mennesje dei neste fem åri. Dette gjer at me nok ein gong vil innby dei som no kan hende byrjar å skjøna kor særs viktig dette spelet er, til å delta. Du der ute; hugs at det kostar deg berre ti minutt, to konvoluttar og to frimerke å verta ein av dei lukkelegaste galningane på jordi (Trondheim medrekna). Du har 5 aksjonspoeng å fordela på dine aksjonar og eit hav av fantasi å ausa av. Send din anonyme konvolutt til T.H. Mørkrid, [redacted], og legg ved ein adressert og frankert svarkonvolutt. Svarfristane er den 5. og den 20. i kvar månad. Tvil ikkje lenger; SVAR NO !



ROLLELEK, fortsettelse

Vær klar over at når barn leker voldsomme leker så er likevel ikke deres evne til å skade hverandre så stor som en voksens. Og vær klar over at barn har oppdragere som er med på å gi dem de nødvendige korrigeringer slik at heller ikke voldsomme fantasier og bearbeidingen av disse nødvendigvis må lande i et moralsk ingenmannsland.

Konklusjonen på dette er for min del at rollelek slik jeg kjenner den, fra barns side, kan være en svært positiv aktivitet. Jeg tror også at mange voksne vil kunne more seg over og ikke minst ha nytte av å delta i rollelek. Det er sosialt og individuelt en aktivitet med store muligheter.

Måten rollelek blir praktisert i spillmiljøet i dag tror jeg er for ureflektert og ensidig. Jeg mener det er mye viktigere å ta hensyn til vold som praksis i rollelek enn det er å ta hensyn til det i rollespill. At vold i rollespill ikke er skadelig kan jeg gå med på, det samme kan man ikke si om ensidig dyrking av vold i rollelek.

Derfor; dere som driver med rollelek, har dere mot og fantasi nok til å skape rolleleker som bygger på andre ideer ?

MUU-OPPLÆRING ARCON 6

av Tomas Hermann Mørkrid

I anledning ARCON 6 den 22.-24.juni i Oslo vil det bli kjørt en opplæring i det unike fantasy-rollespillet MUU. Opplæringen vil finne sted i gul sektor, rom 1, klokken 14.30 lørdag (Pulje III).

Dette er en spilleder-opplæring i et system som på flere punkter skiller seg fra andre rollespillsystemer. Spillet er sannsynligvis et av de mest originale som er laget i Norge, og samtidig et av de som fungerer absolutt best.

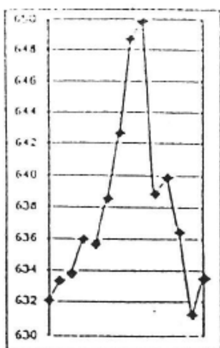
For kort å referere spillets idé og innhold for de som ikke kjenner til det kan vi si følgende: Spillet ble til som et løsen på to forskjellige problemer i forhold til rollespill. Det første problemet var den overveiende dominansen av voldelige rollespill. Idéen var å lage et ikke-voldelig rollespill. Det andre problemet var karakterer uten språk i et rollespill. Idéen var å lage et rollespill som tok hensyn til mangelen på kommunikasjon som dette medfører. Samtidig var spillets konstruktør fenget av idéen om empati.

Resultatet av et halvt års tenking og diskutering på disse forskjellige problemene resulterte så i spillet Muu. I Muu opptrer alle spillerene som hver sin Muu, et lite og mykt vesen som lever langt inne i en skog. Muu kan ikke snakke sammen, men Muu kan føle hva resten av Muu føler. I Muu's liv er soving, kosing spising og bading en svært stor og viktig del av tilværelsen. At dette er en setting som faktisk kan gi ustyrtelig morsomme spillsesjoner skulle man ikke tro, men det er faktisk tilfelle.

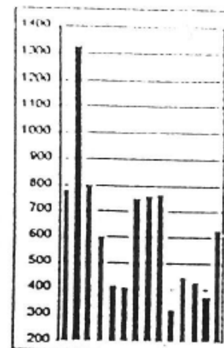
Ikke bare vil du i denne opplæringen få innblikk i et helt originalt system og en annen måte å spille rollespill på; du vil bli en autorisert Muu-spilleder.

Dersom mange nok melder seg på til denne spillederopplæringen vil det bli arrangert en turnering på søndag formiddag hvor de nye spillederne kan få prøvd sine ferdigheter.

Påmeldingsadresse: T.H.Mørkrid, [redacted]



MAKT



av Jon [redacted]

Jeg ber om unnskyldning for at resultatene fra femte runde av spillet MAKT ikke er noe typografisk praktverk. Det er er ikke journaliststreiken som har rammet Phobos! Årsaken er at dette er hakket ned på skrivemaskin fra sykesengen. Jeg ble for tre dager siden forgiftet av en usedvanlig lumsk nerve-, hjerne-, muskel- og fordøyelseskrysskoblingsgift. Det skjedde under et besøk på en av byens såkalte mongolske restauranter. Og det var IKKE på den hvor de bruker tallerkenene flere ganger, så man kan visst ikke føle seg trygg noe sted... Jeg skjønner nå hvorfor sesamfrøsausen så ut som fortynnet beis med plutoniumsbiter.

Det hendte veldig lite i denne MAKT-runden. Rankinglisten er derfor nesten uforandret. Det er kanskje ikke så rart, for det er få som er seriøse. Det er så mange som er kriminelle, halvkriminelle, i besittelse av våpen eller sprengstoff, passive eller rett og slett kronisk uheldige, at de gjenværende kan telles på en hånd selv om man amputerer en del fingre.

Men jeg håper likevel på nye trekk! Neste trekk leveres til meg på Bjølsen tirsdag 19. juni, eller sendes til meg så jeg har det senest fredag 22. juni. Adressen er: Jon [redacted]

Når det gjelder nyheter, har jeg ikke laget noen store overskrifter, men det har da skjedd noe:

- Du oppfordres til å betale inn penger til Aksjon Fritt Baltikum (AFB) på postgiro 3 eller bankgiro 3.
- Ungdomsklubben "Hexagon" i Trondheim er stengt av politiet, som fant en større mengde satanisteffekter i klubbens lokaler.
- Et alvorlig tilfelle av korrupsjon er avslørt i Oslo Kommune. En kommuneansatt har mottatt en belønning på 20.000 kr for å ha avdekket forholdet.

AKSJONER

KODENAVN	%	RES.	KOMMENTAR
Boxer	50	Ja	
Kvasinazi	50	Nei	
Summon	20	Ja	
Judas	95	Ja	10 medlemmer, 10.000 kr.
Paula Abdul	92	Ja	
Ali Ben Fassa	70	Ja	5 medlemmer.
Same	30	Nei	
AD&D gnom	20	Nei	
Fårehue	40	Ja	
Pupil	30	Nei	
Rap	3	Nei	For kort tid.
Kontrabass	80	Ja	
Jonersnill	3	Nei	Snill, jeg?
Heltenjon	100	Ja	Du får 60.000 kr.
Kort	5	Nei	
Kurax	99.9	Ja	100 kr.
Silmus	0,1	Nei	
Fuh	50	Nei	
Killer	99.9	Ja	
Babu!x	0	Nei	
Ismus	95	Ja	
Tipping	3	Nei	
Brimbu	80	Ja	
Fahlar	99	Ja	
Svettis	20	Nei	
Fungus	70	Ja	Geir Olsmoen.
Oluf	10	Nei	
Asshole	20	Nei	
Tut	80	Ja	Du tjener 20.000.
Inn	90	Ja	
Resk	90	Ja	
Bor	50	Nei	
Tyst	85	Ja	Du får 30.000 kr.
Sos	90	Ja	OK, men ingen artister.
Blood Red Skies	90	Ja	
Tally Ho	80	Ja	
Donald Duck	70	Ja	
$	98	Ja	
Vroom	18	Nei	
Snike	98	Ja	
Hexagon	98	Ja	
Ares	85	Ja	
Annonse	95	Ja	
Arving	97	Ja	
Nytt	1	Nei	Du har ikke råd.
Telt	99	Ja	
Reklame	98	Ja	10 medlemmer.
Sirkus	95	Ja	Du får inn 8.000 kr.
Proxaznkcs	85	Ja	
Kult stikkord	10	Nei	
Mø!!!II	95	Ja	
Bæ!	88	Ja	
Diplom	99.5	Ja	
Great	92	Ja	
Esselte	85	Ja	
Kaos	0.1	Nei	En beskrivelse av forslaget kunne ha økt sjansen.
Rævva	0.008	Nei	
Excalibur	90	Nei	
Vindicator	99	Ja	
Spartan	97	Ja	
Cyclone	90	Ja	
M.A.C.	95	Ja	
Horizont	20	Nei	Du har ikke råd.
1	5	Nei	
2	10	Nei	
3	70	Ja	
4	95	Ja	
5	1.5	Nei	
6	30	Nei	
7	85	Ja	
8	80	Ja	
9	10	Nei	Vennligst spesifiser.
10	2	Nei	
11	99	Ja	Les nyhetene.
12	0.01	Nei	
13	0.002	Nei	
Blücher	18	Nei	
Uskyldig	0.015	Nei	
Gikk	30	Nei	
Til	7	Nei	
Skolen	40	Nei	
Tripp	98	Nei	
Blücher	18	Nei	
Ruweisat	90	Ja	4 aksjoner pr. runde, valgfri varighet.
Arnold	99.6	Ja	
Samaranch	95	Ja	
Gylling	4	Nei	
Rattus	8	Nei	

RANKING

1.	PATRIK SAHLSTRØM	0
2.	Håvard Steinsbekk	+1
3.	Kim S. Olsen	-1
4.	Janne Tørklep	0
5.	Tomas H. Mørkrid	0
6.	Erlend Miller	+2
7.	Sten Hugo Hiller	-1
8.	Johannes H. Berg	-1
9.	Thomas Nilsen	0
10.	Borger Borgersen	0
11.	Olav Bendiksby	0
12.	Andreas Ørlyng	0
13.	Egil Johannessen	0
14.	Jørn K. Hansen	0
15.	Tor Wilhelmsen	0
16.	Gorm Haug Eriksen	0
17.	Fredrik Vogel	0
18.	Anders Risvold	+4
19.	Ketil Grøtting	-1
20.	Carlos Steinarsen	-1
21.	Rune Mortensen	-1
22.	Fredrik Ørlyng	-1

FINNES DET NOEN DATAFRELSTE ROLLESPILLERE DER UTE ?

Hvis de finnes burde de ringe (med modem) til Zirconium BBS. Det er kansje ikke verdens største BBS, men den holder, og dessuten er det den eneste BBS'en som har en konferanse for rollespillere. Med rollespillere menes det også at brettspillere og data-rollespillere er velkomne.

Her kan alt av spørsmål, svar, info om nye spillgrupper, løsninger og tips legges igjen. Vi satser også (hvis vi får endel aktive brukere) på å få satt igang NEGOTIATE OR DIE som PBC (Play By Computer) spill der med tid og stunder. PBC-spillet KRIG startes snart!

Dette er også en fin måte å komme i kontakt med nye spillgrupper på. Man blir lei av å spille med de samme fire-fem menneskene hele tiden..Trenger du nye spillere er altså dette stedet. Du legger igjen litt info om hvilket spill som skal spilles, osv, og litt senere har du forhåpentligvis fått svar.

Zirconium BBS er også så heldig at den er i besittelse av mange forskjellige Multi User Spill (de brukes aktivt av mange).

Konferansen heter DRAGONS BREATH. Skriv G J DRAG i det du har logget deg på med riktig navn...

Audun Føyen

SUKKER PÅ KJØTTKAKER SMAKER IKKE GODT.

Live Roleplaying, heretter kalt LRP, er den nyeste farsotten i spillmiljøene i Norge. Det er mange som ser på dette som en viderutvikling, annen variant av tradisjonelt rollespill (heretter kalt RS), mens andre har motforestillinger. Jeg skal her ta for meg hva jeg mener LRP er, og hvilke fordeler det har i forhold til RS, hvilke fordeler RS har i forhold til LRP, og hvorvidt vi som spiller RS skal spille LRP.

Hva er LRP? Det er egentlig ikke helt klart hva LRP er for noe. Er det en form for teater? Er det en avansert form for cowboy & indianer? Eller er det bare vanlig rollespill med forkjølelse som sluttresultat?

Slik jeg ser det er LRP en form for rollespill hvor aktørenes roller er gitt på forhånd, men ikke sluttresultatet, (Det siste for å skille det fra tradisjonelt teater), og aktørene tolker sine roller fysisk, ikke bare muntlig. Det siste skiller LRP fra RS Dermed er LRP begrenset til stedets, tidens og handlingens enhet, de klassiske tre enhetene i teateret. I stedet for en forfatter, en regisør osv bruker LRP en eller flere gamesmastere, som tar avgjørelser der spillerne ikke kan/vil gjøre det selv. Dette i likhet med RS. I motsettning til RS (men i likhet med teater) gjør LRP bruk av rekvistia, i form av klær, våpen osv. Ved første øyekast virker LRP som en logisk kombinasjon av rollespill og teater.

Fordelen med LRP vs RS er opplagt den fysiske komponenten. Det gir spillere en ny dimensjon å utvikle sine roller på. Dessuten tar man i bruk spillernes sanser, du føler deg våt og kald, det er mørkt rundt deg, du blir sliten, du fester med dine medspillere osv. Dersom det er noen medspillere av det annet kjønn i nærheten kan du til og med sjekke dem opp, men det kan jo hende at det er litt vanskeligere enn i James Bond. (Denne muligheten ser uansett bare ut til å eksistere i Trondheim.)

Ulempene ved LRP faller i tre kategorier. Den ene er rent spillmessig, den andre er hva som kan skje i LRP, som ikke kan skje i RS, den tredje er hvordan verden rundt oss reagerer. (Det eksisterer andre verdener enn Krynn, Harn, Das Reik osv)

Den første er at LRP er begrenset spillmessig. Du er nødt til å bruke "realtime" på de handlinger du gjør. (Tidens begrensning.) Å gå opp en ås tar en time, du er nødt til å bruke den tiden, ikke bare si at du bruker den tiden. Du er også nødt til å avgrense området, du kan vanskelig reise mellom planeter i LRP. (stedets begrensning.) Og din karakters fysiske egenskaper er dessverre ikke bedre enn dine egne. (Logisk nok) Du er heller ikke fri fra "innbillelses komponenten" i RS, du er nødt til å innbille deg ting skal det skje noe. Sist, men ikke minst har SL problemer med ISP (NPC) behandlingen. Hvordan skal den foregå? Bare i fantasien? "Dere møter en vakker ung pike med fråde om munnen og store huggtenner. Hun står ved siden av bjørka der borte. Hva gjør dere?" "Dere møter tre orker, de angriper, hva gjør dere?" Eller hvordan skal dere skaffe dere opplysninger fra ISP? Pumpe folk på en bar? Bestikke dem? La SL spille dem? I så tilfelle hvorfor mase ute i skogen?

Ja, dere kan selvfølgelig bruke en spiller som informant, eller demonbesatt kvinne, eller hva det er. Men enten så er disses bevegelser avgjort på forhånd (da begynner teater å bli et godt alternativ), eller så har de frihet til å handle som de vil. I så tilfelle har vi den situasjonen som LRP egner seg best for, to grupper mot hverandre med en dommer. Den situasjonen mener jeg er potensielt farlig for deltagerne (fysisk) og dessuten spilleres omdømme. Og det siste mener jeg at jeg som spiller har rett til å mene noen ting om.

Det er en organisasjon i Norge som har erfaring med LRP i stor skala og den heter Forsvaret. Og der i gården er man ganske så forsiktige under øvelser. Man har rett og slett hatt et par uheldige episoder under øvelser, fordi folk går slik opp i rollene sine. "Men dette er jo en ensidig fremstilling av LRP, det er mer enn å springe rundt å slåss med hverandre." sier mange. Jeg er uenig, både ut i fra hva jeg har hørt om LRP, og ut i fra min egen argumentasjon over. Fordi LRP er så begrenset hva handling og plott gjelder så vil det veldig fort bli snakk om "oss" mot dem. Hvem har ikke vært borti sånne situasjoner som SL eller spiller? Og det blir ikke bedre av at man i LRP bruker rekvisita som tau, våpenkopier, luftpistoler etc. Disse gjenstandene er ikke ufarlige, og slett ikke når brukerne av den har gått litt for langt opp i rollene sine og glemmer at det er snakk om en lek.

Og det skjer. I USA har duster blitt drept fordi de "spiller" killer med politiet. I Norge var det på nippet, men politiet er ikke blitt så voldelige her borte ennå at de skyter først og spør etterpå. Hvor går egentlig forskjellen mellom "splatter" og "survival games" og LRP? Utstyret? Målet for aktiviteten? Såvidt jeg har fått høre er det fult mulig å få tak i "figther-utstyr" til FRP, for personlig bruk. Er det for å kunne ta på seg en plate mail man spiller LRP? Personlig synes jeg ikke det er noe postivit i at en gjeng tullinger springer rundt i middelalder utstyr for å "lekeslåss". Og jeg har ikke tro på at LRP er fordelaktig sammenlignet med RS på noe annet punkt enn det. LRP er effektivt til å ha to grupper mot hverandre i. Punktum.

Når det gjelder omgivelsene så har vi som spillere problemer nok med å forklare omverdenen, når de bryr seg med oss, at vi ikke er gærne voldsfanatikere. (I motsettning til karateutøvere f.eks.) Selbu eventyret til Egil Moe ville ikke tatt seg særlig godt ut i Adresseavisen eller VG/ Dagbladet. De ville bare ikke sett på saken med LRP øyne. Og, for å ha nevnt det, med fire av seks styremedlemmer i Hexagon som deltagere ville de hatt store problemer med å skille Hexagon og LRP også. selvom vi sa at dette ikke skjedde i Hexagon-regi. I Oslo ville man fått de samme problemene. Og innbill dere ikke et øyeblikk at de ville ha brydd seg med å finne ut av hva som "virkelig" skjedde. Spillmiljøet i Norge trenger flere jenter, ikke flere tåpelige uttalelser fra Magne Raundalen i Dagbladet. LRP stimulerer til det siste.

Dersom noen har fått det inntrykk at jeg er i mot LRP er det korrekt. Dersom noen tror at jeg vil hindre noen i å drive med det er det feil. Rent bortsett fra argumentsjon om at LRP er dumt og farlig. For de som ønsker å få med det fysiske i rollespill, sats på teater. Lag gjerne stykker selv. Dersom du er sky, så ikke inviter publikum. MÅ du drive med LRP så start en egen klubb, slik at du er klart distansert fra spillklubber som Hexagon og Ares. Ønsker du å bruke, og utvikle din egen frie fantasi og innbildningsevne, frigjøre deg totalt fra den verden du er i, spill rollespill. Synes du det blir for liten fysisk aktivitet så tren. Liker du hytteturer og fester, så dra på hytteturer og fester. Men start dem ikke med et "LRP strandhugg" for å komme i den rette stemmning. Ikke bruk LRP som middel for å gjøre noe annet enn spilling. Når du sier at LRP er gøy, er det LRP eller det andre (hyttetur, strandfest, etc) som er gøy? Det er ikke alle gode ting som lar seg kombinere. Det oppdaget en grandonkel av meg i sine unge år da han tok sukker på kjøttkaker. LRP er en tilsvarende dårlig kombinasjon av teater og rollespill. Ligg unna.

Hans Torvatn.

MILLENNIUM IV

Slik er ståa etter fire runder: Vi har fått inn masser av originale trekk, og folk er nokså sultene på å ta livet av hverandre. Ingen har strøket med enda, men det var ikke langt ifra denne gangen. En heller trist story er stugos trekk, dere kan selv se hvor det har ført denne "light drikkeren" hen.

LYNX POSTEN

BOMBEATTENTAT
Vår kjære politimester ANDERSEN ble igår hardt skadet etter et bombeattentat mot han i politi hovedkvarteret. Etterforskere sier at attentatet var et selvmordsattentat utført av ERIK ANDERSENS egen sekretær. Politiet nevner i en melding at Karl Morfin er blitt utnevnt til ny politimester i vår by. ERIK ANDERSEN må se seg nødt til å tilbringe de neste dagene på sykehus.



ERIK ANDERSEN



KARL MORFIN

ETTERSØKTE:
DETTE ER STEN HUGO HILLER:
Han er nå byens mest aktive bankraner, han er nå mistenkt og ettersøkt for ialt fire bankran samt drap i samband med disse. Denne mannen ønskes død av politiet.



STEN HUGO HILLER
100 000 kz.

SNAKK:
-Crusaders er slakta, det var mye spenn å hente.
-Se opp for GUTBUSTERE.
-Kraftig last kommer.
-Våpendeal på stuten.
-Plastikk er HEAVENS teknikk.
-Biffen sier:" MORFIN skal bli!"

RANKING

1. PATRIK SAHLSTRØM
2. TOMAS MØRKRID
3. ERIK ANDERSEN
4. ANDERS RISVOLD
5. JON [redacted]
6. STEN HUGO HILLER
7. MARIUS BØHMER
8. ANDERS JØRGENSEN
9. ERIK JOHANNESSEN